DUNK SHOT-BASKETBALL MSX

INTRODUCCION:

El cartucho de DUNKSHOT sólo se puede utilizar en ordenadores MSX1&MSX2.
Conecte el ordenador después de insertar el cartucho.Si lo hiciera al revés podría dañar la ROM.
Asegúrese de que ha desconectado el ordenador antes de retirar el cartucho.
Se puede jugar al Dunkshot con el teclado,un joy-ball o un joystick con dos botones de fuego.

CARACTERISTICAS DEL DUNKSHOT:

Dunkshot es un juego de ordenador que permite a cada jugador gozar de la emoción que proporciona un partido real de baloncesto.Dunkshot cuenta con algunas características de las que carecen otros programas de simulación deportiva.Algunas de ellas son las siguientes:
1-Selección de cualquiera de los tres jugadores sobre un total de ocho,cada uno de ellos con diferentes características (fuerza del salto,efectividad en el tiro,etc...).
2-Dunkshot ofrece RPG(Role Playing Game)por primera vez en un juego de simulación deportiva.Esto significa que a medida que avanza el juego cada jugador mejora sus aptitudes.Mediante la RPG aumenta la efectividad de los jugadores.
3-Si el mismo jugador permanece jugando ininterrumpidamente durante un largo rato,se sentirá cansado.Cuendo esto ocurra habrá que reemplazarlo rápidamente.
4-Dunkshot contiene algunos juegos de entrenamiento con los que se puede mejorar el nivel de los jugadores.

5-Puedes formar un equipo internacional,con jugadores blancos,negros y orientales.También puedes dar un nombre a cada jugador para identificarlo individualmente.
6-Tú serás el entrenador del equipo.Que este gane partidos y campeonatos dependerá de tu habilidad.
7-Podrás elegir contra quien jugar.El equipo contrario tendrá diferentes colores y habilidades.El color del campo variará según el color de los equipos.
8-Se puede seleccionar el tiempo de juego.Puedes elegir entre un partido largo y relajado y otro corto y excitante.
9-Las reglas del Dunkshot son muy parecidas a las del baloncesto convencional.

MODOS DE CONTROL:TECLADO/JOYSTICK

A-Utilizando el teclado.
Cuando participen dos jugadores,el que lleve el equipo de la izquierda utilizará las siguientes teclas de control:
TAB:Pases,Tiros e intercepciones.
CTRL:Entrenamiento
S-F:Izquierda-Derecha
E-D:Arriba-Abajo
Cuando participan dos jugadores,el que lleva el equipo de la derecha utiliza las siguientes teclas de control(que son las mismas que se utilizan con un sólo jugador):
([ ):Pases,tiros e interrupciones
RETURN:Entrenamiento
Las teclas de cursor sirven para mover en cada dirección.

B-Utilizando el joystick

Para jugar al Dunkshot con joystick se necesita uno con dos botones de fuego.Uno de ellos sirve para elegir entre el pase y disparo,y el otro para optar por el entrenamiento.En algunos joysticks existen dos botones de fuego pertenecientes a un mismo circuito Estos joysticks no sirven,puesto que el ordenador es incapaz de diferenciar qué botón ha sido apretado.

Joystick 1

Dos jugadores,equipo de la derecha .

Un jugador equipo de la derecha

Botón A:Pases,disparo e intercepción.

Botón B:Entrenamiento.

Joystick 2

Dos jugadores,equipo de la izquierda

Botón A:Pases,disparo e intercepción

Botón B:Entrenamiento.

Los movimientos en cada dirección se hacen con la palanca del joystick.

FORMACION DEL EQUIPO:

I-CONFECCION DEL EQUIPO PROPIO:

1-Primero hay que seleccionar en que lado quieres jugar(izquiedo o derecho),en el menú principal.

2-Después de elegir la modalidad de confección de equipo conduce el cursor(•)a la opcion MAKE TEAM y aprieta la barra espaciadora.

3-Elige tres letras para el nombre de tu equipo introdúcelas cuando acabes aprieta la tecla RETURN.

4-Ahora puedes empezar a introducir el nombre de cada jugador.Mueve el cursor (▷)con las teclas de dirección (↓) y (↑) para indicar a qué jugador quieres dar nombre.A continuación introduce el nombre.Puedes utilizar la tecla de retroceso para corregir cualquier error.

5-Pulsa la tecla ESC para volver al menú principal.
II-JUGAR CON UN EQUIPO YA HECHO:
1-Primero has de decidir que lado quieres(derecho o izquierdo).Esto te llevará a la modalidad de confección de equipo.
2-Lleva el cursor (●) a la opción READY MADE y aprieta la barra espaciadora.
3-Introduce el nombre del equipo y pulsa RETURN.
4-Mueve el cursor(▷) para seleccionar la fuerza de cada equipo y aprieta la barra espaciadora.La fuerza de los equipos aumenta con el número de niveles.
NOTA:Cuando hayas elegido el equipo con la opción READY MADE,no podrás elegir el nombre ni los colores de los jugadores.Estos tampoco mejoraran su juego con el tiempo.
5-Aprieta la tecla ESC para volver al menú principal.
III-JUGAR CONTRA EL ORDENADOR:
1-Primero has de elegir en que lado juega el equipo contrario,así entrarás en la modalidad de confección de equipo.
2-Lleva el cursor (●) a la opción computer y aprieta la barra espaciadora.
3-Conduce el cursor(▷) al nivel deseado y aprieta la barra espaciadora.
NOTA:El equipo que lleva el ordenador no puede ser cambiado.Tampoco podrás elegir ni el nombre ni el color de tus jugadores.
4-Aprieta la tecla de ESC para volver al menú principal.
IV-JUGAR CON EQUIPOS ALMACENADOS EN CASSETTE:
1-Primero has de elegir en que lado juega el equipo contrario,así entrarás en la modalidad de confección de equipo.

COMO JUGAR

1-Mueve el cursor(●) hasta la opción SET UP y aprieta la barra espaciadora.
2-Vuelve ha seleccionar con el cursor (●) la opción PLAY.Si quieres cambiar alguno de los parámetro mientras estás en el modo SET UP,lleva el cursor (●) hasta él y utiliza las teclas - Y - para cambiarlo y la barra espaciadora para confirmar el cambio.

STARTERS

Se utilizan para seleccionar los jugadores de ambos equipos.Si no se selecciona ninguno,se juega por defecto con los primeros.Si quieres seleccionar otros jugadores,borra primero los nombres indicados con una luz roja llevando el cursor(▷) junto a la luz roja y apretando la barra espaciadora.Busca los nombres de los jugadores que desees para el equipo y lleva el cursor(▷)junto a ellos y aprieta la barra espaciadora.Cuando hayas seleccionado tres jugadores aprieta ESC.Si juegas contra la computadora o un equipo hecho por ti mismo no podrás hacer cambios.

CAMBIO DE LADO

Esta función sirve para que ambos equipos cambien de campo(derecho o izquierdo).

COLOR DEL EQUIPO:

Sirve para cambiar el color de los uniformes de los jugadores de cada equipo.

DURACION DEL TIEMPO:

Mediante esta opción puedes determinar la duración de cada una de las dos mitades del partido.

COLOR DEL CAMPO:

Esta opción sirve para cambiar el color de la cancha de baloncesto.El color del campo cambia automaticamente al cambiar el color de los uniformes de los jugadores.

TECNICAS DE JUEGO:

1-COMO HACER PASES:

Si un jugador se vuelve hacia otro para pasarle el balón,el jugador que vaya a recibirla se pondrá brillante.Apretando durante un momento las teclas TAB o(C) (Dependiendo del lado en que se juege)podrás pasar rápidamente el balón a otro jugador de tu equipo.

2-COMO LANZAR A CANASTA:

Independientemente de hacia donde mire el jugador,cuando aprietes prolongadamente las teclas TAB o (C) ,el jugador que lleve la pelota saltará. Al soltar la tecla este jugador lanzará la pelota.Si el jugador salta sin llegar a lanzar la pelota ,contará con un "travelling"(un tipo especial de falta).Ningún jugador podrá lanzar a canasta desde el campo que queda atrás.

3-ENTRENAMIENTO:

Aprieta algunas veces las teclas CTRL o RETURN para seleccionar el modo de entrenamiento A - E.
En la parte más baja de la pantalla aparecerá FORMATION lo que indica que se está en modo de entrenamiento.El juego empezará inmediatamente que muevas el jugador que lleva el balón.No podrás seleccionar la opción de entrenamiento mientras el balón este todavía en el campo del equipo atacante.

4-CAMBIO DE JUGADORES:

Puedes cambiar a jugadores cuando estos cometan alguna falta o violen alguna regla.

2-Introduce la cinta en el aparato y coloca este en el modo PLAY.
3-Lleva el cursor(●) hasta la opción LOAD DATA y aprieta la barra espaciadora. Aparecerá entoces en la pantalla el mensaje de confirmación ARE YOU SURE? Vuelve a apretar la barra espaciadora para que se cargue el equipo.Aprieta ESC si has entrado en esta opción equivocadamente y deseas salir de ella.
4-Después de cargar el equipo aparacerá en la pantalla los nombres de sus componentes.
5-Aprieta la ESC para volver al menú principal.

V-COMO CAMBIAR LOS NOMBRES Y LOS COLORES DE LOS JUGADORES:

1-Primero has de elegir en que lado juega el equipo contrario.Así te encontrarás en la modalidad de confección de equipo.
2-Lleva el cursor (●) junto a la opción EDIT TEAM y aprieta la barra espaciadora.
3-Sigue las instrucciones de esta sección.Confecciona tu propio equipo.Aprieta ESC una vez hayas realizado todos los cambios que hagan falta.
4-Aprieta de nuevo ESC para volver al menú principal.

VI-COMO COMERCIAR CON JUGADORES:

1-Lleva el cursor (●) a la opción TRADE del menú principal y pulsa la barra espaciadora.No podrás comerciar con jugadores si juegas contra el ordenador o contra un equipo hecho por ti mismo.
2-Lleva el cursor (▷) junto al jugador con el que quieras comerciar y aprieta la barra espaciadora.
3-El jugador seleccionado irá a una pantalla especial.

4-Lleva el cursor (•) a la opción DEAL y pulsa la barra espaciadora.Entonces en la pantalla donde está el jugador se volverá más brillante y se consumará la operación.

NOTA:Cuando jueges contra el ordenador o contra un equipo hecho por ti mismo el equipo te ofrecerá para comerciar con ellos unos jugadores de parecidas características.Sin embargo,podrás mejorarlas de varios modos.

NOTA:Cuando participan dos personas,se podrán cambiar jugadores de diferentes características si ambas partes están de acuerdo.El dinero no interviene en estas operaciones,puesto que el objetivo del juego sólo es entretener.

VII-COMO ALMACENAR UN EQUIPO EN CINTA:

1-Priemro has de elegir en que lado juega el equipo contrario.Así entrarás en la modalidad de confección de equipo.

2-Cuando aprietes la tecla F1 aparecerá el mensaje de confirmación SURE? en la pantalla.Aprieta la barra espaciadora para almacenar el equipo en la cinta.Si juegas contra la computadora o un equipo hecho por ti mismo no podrás almacenar los datos.Aprieta ESC para salir.

3-Una vez se haya almacenado el equipo se activa la verificación.Haz retroceder la cinta hasta el punto desde donde se ha iniciado la grabación y aprieta la tecla PLAY.Pulsa luego la barra espaciadora.

4-Si los datos no se han almacenado correctamente aparecerá en la pantalla el mensaje de ERROR Tendrás que repetir todo el proceso de grabación.

Cuando se da alguno de estos casos aparcerá un mensaje de falta (del que luego se hablará)durante algunos segundos.Si aprietas la barra espaciadora mientras el mensaje está aún en la pantalla podrás cambiar a un jugador del equipo de la izquierda y luego a otro de la derecha.Si no quieres hacer más cambios o quieres salir de esta opción,aprieta la tecla ESC.

5-TIRO LIBRE:

Aprieta la tecla de tiro durante unos cinco segundos.Entonces el jugador que haya de lanzar empezará a regatear.

6-SAQUE DE BANDA:

Haz que el jugador seleccionado para lanzar de la cara al que haya de recibir el balón,que entonces se volverá brillante.Mantén apretada durante 5 seg.la tecla de tiro.

7-COMO ROBAR EL BALON:

Lleva a alguno de tus defensores junto al jugador atacante contrario que lleve el balón.Aprieta entonces varias veces la tecla de disparo.

8-COMO DETENER LOS DISPAROS DEL CONTRARIO:

Intenta interceptar al jugador con la pelota cuando se aproxime a la canasta.

Lleva a los defensores junto al jugador que lleva la pelota.

9-COMO IDENTIFICAR AL JUGADOR QUE LLEVA LA PELOTA:

Durante el juego aparecerá una linea de status en la parte inferior de la pantalla.En ella saldrá el mensaje "area" para indicar la situación del jugador que lleva la pelota.

AREA 1:El jugador está en la primera area.
AREA 2:El jugador está en la segunda area,por fuera de la linea de tiro(de la botella)
AREA F:El jugador está dentro de la "botella".
10-COMO HACER UN MATE:
Sólo se pueden hacer mates cuando el jugador es lo suficientemente alto como para llegar a la canasta. El mate asegura un 100% de éxito.Ello asegura una puntuación plena.

VIOLACIONES Y FALTAS:

Las violaciones y faltas que se consideran en Dunkshot son:
1-Travelling:Esta falta consiste en saltar para lanzar a canasta y tocar suelo sin haber lanzado.
2-Tres segundos:Un jugador del equipo atacante ha permanecido dentro de la "botella" del otro equipo durante más de tres segundos.
3-Diez segundos:Para que se produzca esta falta,la pelota ha de permanecer durante más de diez segundos en el campo del equipo atacante.
4-Treinta segundos:Consiste en que,durante 30 segundos,el equipo atacante no haga canasta teniendo posesión de balón en todo momento.
5-Cinco segundos:Es una violación del tiempo en un tiro libre o un saque de banda.
Para que se produzca,el jugador que ha tirar ha de estar durante más de 5 segundos sin realizar el tiro libre o sin pasar la pelota a otro jugador de su equipo.
6-Carga:Se produce cuando un jugador se abre paso a golpes.
7-"Hacking":Se produce cuando un jugador agarra o pega a otro con la mano.
8-Empujar:Consiste en que un jugador empuje a otro, sea con la mano o con el resto del cuerpo.

9-Agarrar:Para que tenga lugar un jugador a de agarrar a un oponente con una o ambas manos impidiéndolo moverse libremente
10-Bloqueo:Se produce cuando un jugador impide el libre movimiento de otro,agarrándole por la mano,hombro o cadera.
Las infracciones que van del 6 al 10 son faltas.Si se producen durante el tiro a canasta se castigan con un tiro libre para el equipo contrario.El jugador que la cometa recibirá una personal.Todo jugador que acumule 5 personales será expulsado del partido no pudiendo volver a jugar en él.
A partir de la séptima falta acumulada por un equipo ,cada personal que reciba será acompañada por un tiro libre.

MEJORA DEL JUEGO:

1-MEJORA DE LOS JUGADORES:
Cada jugador puede desarrollar su habilidad en tres niveles;disparo,salto y carrera.Estas habilidades se indican mediante las iniciales
"S","J","R";respectivamente.
La potencia de salto o de carrera puede aumentar si un jugador participa en un juego,actuando de modo destacado.Además,sus habilidades de tiro mejorarán por cada canasta que haga.
2-CANSANCIO DE LOS JUGADORES:
Cuando un mismo jugador permanece durante un tiempo prolongado en la cancha resulta cansado.Esta situación se manifiesta poniéndose roja el area FATIGUE.El cansancio acumulado repercute sobre la habilidad del jugador.Cuando ocurra esto,hay que

cambiar rápidamente al jugador en cuestión. Después de permanecer un rato descansando en el banquillo se restablecerá y podrá volver al partido.

3-QUE HACER SI SE VA PERDIENDO:

El ir perdiendo de forma continuada en un partido deprime moralmente a los jugadores, y entonces no mejoraran su juego. Ten cuidado entonces.

NOTAS FINALES:

1-DUNKSHOT utiliza un sistema de defensa hombre a hombre. No se pueden utilizar otras tácticas defensivas (por ejemplo, la defensa zonal).

2-No hay cambio de campo entre las dos mitades.

Aunque DUNKSHOT se ciñe bastante a las reglas del baloncesto, en algunos aspectos se desvía de ellas.

Distribuido por:
DISCOVERY Informatic.
Arco Iris, 75
08032 BARCELONA

DISCOVERY INFORMATIC
Arco Iris, 75
08032 BARCELONA
Tel. (93)2564908/09

